



TITULARIDADE DE JOGOS ELETRÔNICOS E SUA PROTEÇÃO NOS DIREITOS AUTORAIS

OWNERSHIP OF ELECTRONIC GAMES AND THEIR PROTECTION IN THE COPYRIGHT

TITULARIDAD DE JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU PROTECCIÓN EN LOS DERECHOS DE AUTOR

Felipe Alves Turesso¹
Dr. Martinho Martins Botelho²

RESUMO

Os jogos eletrônicos são obras produzidas pela criatividade humana, portanto, necessitam de proteção jurídica por meio do Direito Autoral. Apesar disto, questiona-se qual o regime jurídico dos jogos eletrônicos perante o ordenamento jurídico brasileiro. Indaga-se, também, se há uma proteção dos direitos e quem detém a titularidade de um jogo eletrônico. Objetiva-se, assim, identificar o regime jurídico dos jogos eletrônicos, sua classificação e, principalmente, os direitos de quem é considerado autor. Para tanto, procede-se à análise da legislação, doutrina e jurisprudência brasileira, além de entendimentos e ordenamentos jurídicos estrangeiros. Deste modo, observa-se que os jogos eletrônicos são considerados programas de computador no Brasil. Esse fato acarreta divergências e não há consenso na comunidade internacional. Sendo assim, conclui-se que um jogo eletrônico possui um regime jurídico capaz de proteger a obra. Esse regime garante os Direitos Moral e Patrimonial dos autores, que geralmente são pessoas jurídicas. Essas pessoas organizam e publicam os *games* usando suas respectivas marcas, além de creditar os profissionais envolvidos no desenvolvimento do jogo eletrônico.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Direito Autoral. Regime jurídico.

ABSTRACT

Electronic games are works produced by human creativity, therefore, they need legal protection through Copyright. Despite this, it is questioned which is the legal regime of electronic games before the Brazilian legal system and if there is indeed a protection and who holds the ownership of an electronic game. The objective of this study is to identify the legal regime of electronic games, their

¹ Bacharel em Direito pelo Centro Universitário Internacional – UNINTER. *E-mail:* felipe_turesso200@hotmail.com.

² Doutor em Integração da América Latina, Direito Internacional, pela USP. Doutor em Teoria Econômica pela UEM. Mestre em Geografia pela UFPR. Professor do Programa de Pós-graduação em Direito do Centro Universitário Internacional Uninter. Advogado e economista. *E-mail:* martinho.botelho@yahoo.com.br.

classification and, especially, the rights of those who are considered authors. To this end, we proceed to the analysis of Brazilian legislation, doctrine and jurisprudence, as well as foreign understandings and legal orders. Thus, it is observed that electronic games are considered computer programs in Brazil. It causes divergences, and there is no consensus in the international community. Hence, it is concluded that an electronic game has a legal regime capable of protecting the work. This regime guarantees the moral and patrimonial rights of the authors, who are generally legal entities. These entities organize and publish games using their respective brands, besides crediting professionals involved in the development of the electronic games.

Keywords: Electronic games. Copyright. Legal regime.

RESUMEN

Los juegos electrónicos son obras producidas por la creatividad humana, por lo tanto, requieren de protección jurídica por medio del Derecho de Autor. Sin embargo, es necesario preguntarse cuál es el marco legal de los juegos electrónicos en el ordenamiento jurídico brasileño. Se indaga también si hay una protección de los derechos y quién tiene la titularidad de un juego electrónico. Se pretende, en este trabajo, identificar el marco legal de los juegos electrónicos, su clasificación y, sobre todo, los derechos de quien es considerado su autor. Para ello, se hace un análisis de la legislación, doctrina y jurisprudencia brasileña, además de acuerdos y ordenamientos jurídicos extranjeros. De ese modo, se observa que, en Brasil, los juegos electrónicos son considerados programas de computador. Hay divergencias sobre eso y no hay consenso en la comunidad internacional. Se concluye que un juego electrónico cuenta con un marco legal para proteger la obra. Ese régimen garantiza el derecho moral y patrimonial de los autores, quienes son, generalmente, personas jurídicas. Esas personas organizan y publican los *games* usando sus respectivas marcas, además de acreditar a los profesionales involucrados en el desarrollo del juego.

Palabras-clave: Juegos electrónicos. Derecho de autor. Marco legal.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos existem desde os anos setenta, o que totaliza quase cinco décadas de criação de *games*, *consoles*, além da ascensão de uma das indústrias mais lucrativas do mundo. Essa indústria atingiu o valor de 137.9 bilhões de dólares em 2018 — de acordo com o *Newzoo* —, superando a indústria cinematográfica e musical juntas.

Vislumbra-se o desenvolvimento de jogos de videogames, desde sua origem até a atualidade, cada vez mais complexos e com gráficos impressionantes que

fascinam as pessoas, de *Super Mario Bros.* à *Red Dead Redemption II*. As gerações de *consoles* — que influenciam a evolução dos *games* — proporcionam mais mecânicas e recursos para jogos com mais detalhes, tamanho e profundidade. A cada ano, as empresas conseguem se superar e demonstrar mais criatividade em um mercado que só aumenta.

Diante desta evolução tecnológica e econômica, os jogos eletrônicos alcançaram um patamar cultural. Os *games* são entretenimento e divertimento; assim, possuem elementos criativos como filmes, livros, músicas, etc. Jogos eletrônicos são verdadeiras obras de arte com cenários lindíssimos e realistas, enredos fascinantes, artes conceituais, trilhas sonoras criadas, dublagens, personagens, entre outros elementos criativos.

Ante o exposto, não há dúvida de que os jogos eletrônicos advêm da criatividade humana e são protegidos perante o Direito Autoral. Busca-se, portanto, compreender esta proteção e quem é considerado autor perante o ordenamento jurídico brasileiro.

2 NOÇÕES GERAIS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Este meio de divertimento criou e continua gerando demasiada fascinação desde os longínquos anos 70, 80 e 90. Com o passar dos anos, os jogos eletrônicos foram se aperfeiçoando e tornaram-se complexos. Antes, no clássico jogo de Super Nintendo, *Super Mario World*, o jogador deveria pular na cabeça do chefão três vezes para vencer. Hoje, no famoso jogo *Dark Souls III*, conhecido por se tratar de uma franquia de jogos difíceis, o jogador precisa criar uma estratégia, em conjunto com os atributos adquiridos no personagem do *game*, para derrotar o inimigo e obter a vitória.

Importante explicar que os jogos eletrônicos são muito mais do que entretenimento. Estes tornaram-se um mercado mundial de grande faturamento. A indústria de *games* fatura muito mais que as indústrias do cinema e música em conjunto (O GLOBO, 2015), adquirindo reconhecimento no mercado mundial e em diversas nações. Os jogos eletrônicos geram empregos, renda, surgimento de empresas e outros fatores primaciais para a economia.

Apenas a indústria de videogames dos Estados Unidos da América obteve o recorde, em 2006, de 12.5 bilhões de dólares (WOLF, 2007).

No ano de 2016, a China, Japão, Coréia do Sul e Taiwan geraram em conjunto mais de 40% do lucro do mercado mundial de *games*, sendo que o valor da indústria de videogames, neste período, era de 101.6 bilhões de dólares, enquanto a indústria cinematográfica valia 38.3 bilhões de dólares. De fato, a afirmação de S. Austin Lee e Alexis Pulos é verdadeira: “(...) *making video games one of the most profitable entertainment industries of the twenty-first century.*”, ou seja, tornando os videogames uma das indústrias do entretenimento mais lucrativas do século XXI (LEE; PULOS, 2016, p. 1).

Conforme o artigo publicado em junho de 2019 no *Newzoo*, foi identificado que o mercado de videogames alcançará o patamar de 152.1 bilhões de dólares (WIJMAN, 2019). Vislumbra-se o crescimento gradual deste setor e a relevância econômica que os jogos eletrônicos obtiveram no mundo.

2.1 Conceito de jogo eletrônico

Existem diversas definições de jogo eletrônico, podendo ser denominado como *game*, videogame, ou simplesmente jogo.

Diante disto, o jogo eletrônico foi criado para ser executado em um aparelho específico. Utiliza-se um controle (*joystick*) ou teclado e *mouse* ou algum meio que se possa inventar futuramente, com o intuito de fazer o jogador interagir com o *game*; contudo, deve haver um monitor ou televisão capaz de receber imagens e sons.

O termo eletrônico existe para diferenciar os *games* dos jogos que não necessitam de um aparelho para serem executados, como por exemplo o pôquer, xadrez, jogos de tabuleiro, entre outros.

Este aparelho trata-se do dispositivo capaz de efetuar o funcionamento do jogo eletrônico, como por exemplo, os *consoles*, computadores, celulares, *tablets*, videogames portáteis, fliperamas, etc.

Interessante vislumbrar que o termo “*video game*” no idioma inglês, obteve a forma aglutinada no Brasil como “videogame” que se refere tanto aos jogos eletrônicos quanto aos aparelhos que executam os *games* (WIKIPÉDIA, 2019).

Deve-se considerar que um jogo eletrônico é um programa, um *software*, pois está submetido a um código de programação para que o jogador possa movimentar o personagem, por exemplo. Por meio da programação, o jogador consegue interagir com objetos, atirar, pular, sentir o controle vibrar ao receber um golpe, entre inúmeras outras ações. O aparelho executa este programa fazendo o jogo eletrônico funcionar.

Um videogame pode estar inserido em um cartucho, CD, DVD, Blu-ray, cartões de memória ou até mesmo digitalmente, como é o caso de jogos vendidos e baixados via *internet*. Esta inserção dependerá da plataforma na qual o *game* foi projetado para ser executado.

Ante o exposto, não há um conceito consolidado, podendo cada um elaborar sua definição própria; todavia, esta não poderá ser divergente dos requisitos tecnológicos supracitados.

2.2 Aparelhos, *consoles* e suas gerações

Um *game* necessita de um aparelho para que seja executado. Este aparelho é um dispositivo capaz de efetuar o funcionamento do jogo eletrônico, como por exemplo, os *consoles*, computadores pessoais, celulares, tablets, videogames portáteis, fliperamas, arcades, etc.

Ressalta-se que estes aparelhos também são conhecidos como plataformas e a evolução dos jogos eletrônicos está fortemente ligada aos *consoles*. Estes dividem-se em gerações, conforme novos e mais tecnológicos *consoles* são criados. Atualmente, existem oito gerações e futuramente a nona geração iniciará.

Apesar de existirem jogos para outras plataformas, são os *consoles* desenvolvidos pelas empresas que ditam a gênese e o fim de cada geração. Geralmente, o início de uma geração se dá com *consoles* cada vez mais tecnológicos nos quais propiciam gráficos melhores, mecânicas aprimoradas, entre outros fatores, que demonstram sua superioridade tecnológica.

Pode-se afirmar que *consoles* são aparelhos especiais, portanto, dispositivos criados exclusivamente para a execução de jogos eletrônicos, diferente de um computador ou celular que possuem outras funções. A história dos *consoles*, na qual

está relacionada à história dos jogos eletrônicos, é longa e, resumidamente, demonstra a evolução tecnológica de diversos aparelhos e jogos eletrônicos.

2.3 A criação de um jogo eletrônico

A gênese por trás dos jogos eletrônicos, geralmente, advém de pessoas jurídicas, em sua maioria estrangeiras, que contratam profissionais de diversas áreas para a elaboração de um *game*. Trata-se de um processo longo, com várias etapas e deveras trabalhoso. Esse processo pode envolver inúmeras pessoas, poucas ou até mesmo apenas uma. Isto se dá, pois existem *games* desenvolvidos por empresas ou de maneira independente.

A produção de jogos eletrônicos nos casos em que é realizada por uma pessoa física ou um pequeno grupo de pessoas se denomina jogo *indie* ou independente. Evidentemente que, neste caso, não existe um orçamento tão elevado; entretanto, muitas vezes estes jogos conseguem se destacar, apesar da pouca popularidade. Um exemplo é o grandioso jogo *Minecraft* criado pelo designer sueco Markus “Notch” Persson.

Entre as várias etapas na criação de um jogo eletrônico, é possível citar as principais: enredo, artes conceituais, *design*, programação e trilha sonora.

Um jogo eletrônico, geralmente, advém de uma ideia escrita, a elaboração de um roteiro. No início da indústria dos *games*, o enredo era um fator tratado como um pretexto em muitos casos. Algo que desse motivação para a existência do jogo. Um exemplo é *Super Mario World* para Super Nintendo, onde a história consiste em que Mario (protagonista) foi tirar férias na Ilha dos Dinossauros junto com seus amigos, porém a Princesa Peach é sequestrada pelo maligno Bowser e agora o encanador deve salvá-la.

Nota-se a simplicidade do enredo, elemento que ainda persiste em alguns jogos eletrônicos e não deve ser encarado como um fator negativo. Contudo, ao longo do tempo, o enredo de um jogo eletrônico passou a ter mais atenção. Os jogadores ansiavam por algo mais bem elaborado. *Games* como *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Metal Gear Solid*, *Chrono Trigger*, *BioShock*, *L.A. Noire*, *Assassin's Creed*, *Dark Souls*, *The*

Witcher, *Fallout*, entre outros, foram lançados e surpreenderam a todos com seus roteiros muito bem estruturados e cheios de detalhes.

A criação de desenhos e obras artísticas são elaboradas para dar vida aos personagens, cenários, o mundo do *game*, animações de personagens, entre outras questões. É neste momento em que vários profissionais são convocados, como *designers*, produtores, artistas, engenheiros de som, desenhistas, programadores, dubladores, em alguns casos até mesmo atores, para concretizar esta etapa.

Deve-se ressaltar que esta etapa, na realidade, são várias fases longas e demoradas para serem finalizadas. Existe um nível de detalhes tão grande na gênese destas questões que surpreende qualquer um. Um grande exemplo é a saga *Assassin's Creed*, desenvolvida pela empresa francesa Ubisoft, mais especificamente de *Assassin's Creed Brotherhood*, lançado em 2010.

Este jogo eletrônico aborda o ano 1499, o período da Era da Renascença, mais precisamente em Roma. A empresa além de recriar a cidade, reconstruiu também monumentos históricos como o Coliseu, Basílica de São Pedro, Castelo de Santo Ângelo, entre outros, com perfeição.

Ainda, necessita-se programar todo o *game* para que certas ações de personagens sejam realizadas, para que exista efeitos da física no mundo do jogo, dia, noite, sol, chuva, vento, a movimentação da água, expressões faciais dos personagens.

A trilha sonora é uma etapa de grande importância para um jogo eletrônico. Os músicos envolvidos para criar as magníficas trilhas de *God of War 3*, por exemplo, trouxeram uma orquestra que transmitiu um sentimento épico às batalhas enfrentadas ao longo do *game*. *The Witcher 3: The Wild Hunt* possui uma trilha sonora onde alaúdes, flautas e tambores são usados para trazer vida ao mundo fantástico do bruxo Geralt de Rívia.

De fato, a trilha sonora é importantíssima; ela é uma parte de um jogo eletrônico onde é necessário músicos e compositores altamente habilidosos, com o escopo de dar emoção ao *game*.

Os personagens de um jogo eletrônico precisam de vida, além de se criar seu visual, personalidade, vestimentas e outros aspectos, é necessário que ele possua emoções, uma voz ou até mesmo movimentos e rosto. Em certos jogos são utilizados

dubladores, em muitos casos famosos ou altamente habilidosos, para dar uma voz que represente a personalidade, seu jeito próprio de se manifestar, entre outras características.

Claramente, a criação de um *game* está totalmente vinculada à criatividade humana, portanto, os profissionais envolvidos nesta produção merecem a proteção jurídica adequada de suas obras no âmbito do Direito Autoral.

3 REGIME JURÍDICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Diante do ordenamento jurídico brasileiro, os jogos eletrônicos são obras protegidas perante o ramo do Direito Autoral, pois advém da criatividade humana.

Primeiramente, a Constituição da República determina em seu Art. 5º, Inciso IX que “é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença” (BRASIL, 1988). Ademais, o Inciso XXVII do mesmo artigo estabelece que “aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar” (BRASIL, 1988). Vislumbra-se que os direitos do autor possuem caráter de Direito Fundamental.

Ainda, a proteção de obras literárias, artísticas e científicas encontra-se na Lei Federal Nº 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais), Lei Federal Nº 9.609/98 (Lei do Programa de Computador) e, por fim, pelos tratados internacionais como a Convenção de Berna (Decreto Nº 75.699/75) e o Acordo TRIPS (Decreto Nº 1.355/94).

Vislumbra-se um conceito de Direito Autoral:

4. O que é Direito Autoral?

Entende-se por direito o poder que o autor, o criador, o tradutor, o pesquisador ou o artista tem de controlar o uso que se faz de sua obra. Basicamente, os direitos autorais trabalham com a imaterialidade, sendo esta, a principal particularidade da propriedade intelectual. Este direito está consolidado à Lei nº. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. A referida Lei garante, ao autor, os direitos morais e patrimoniais sobre sua criação (obra). No Brasil, a Lei em questão, regulamenta o disposto nos Tratados Internacionais, relacionados ao tema, dos quais, o país é signatário. Especificamente, em seu artigo 4º interpretam-se, restritivamente, os negócios jurídicos sobre os direitos autorais (DUARTE, PEREIRA, 2009, p. 5).

Otávio Afonso dita em sua obra que:

[...] o direito que o criador de obra intelectual tem de gozar dos produtos resultantes da reprodução, da exceção ou da representação de suas criações.

Portanto, de forma bastante primária, quando falamos de direito de autor, estamos nos referindo às leis que têm por objetivo garantir ao autor um reconhecimento moral e uma participação financeira em troca da utilização da obra que ele criou. (AFONSO, 2009, p. 10).

Ante o exposto, é possível afirmar que o Direito Autoral é o ramo do Direito que disciplina, por intermédio de normas jurídicas, as prerrogativas do autor de criações literárias, artísticas ou científicas. Sendo assim, busca-se proteger e reconhecer um indivíduo como autor de determinada obra e o lucro eventualmente gerado.

A Convenção da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (Decreto Nº 635/1992) determina em seu Art. 2º, Inciso VIII que Propriedade Intelectual é a soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas e outros tipos de obras, como desenho industrial e marcas, por exemplo. Sendo assim, o Direito Autoral está inserido neste instituto.

O autor Denis Borges Barbosa cita a mesma definição em sua obra (BARBOSA, 2010). Lembrando que o bem jurídico tutelado se trata de bem móvel, podendo ser corpóreo ou incorpóreo (CABRAL, 2003). De acordo com o entendimento, no qual advém desde o direito romano, está consolidado que a obra criada pelo autor é uma propriedade. Diante disto, trata-se de um Direito Real, conforme dita o Art. 1.225, Inciso I do Código Civil.

Ressalta-se que o Direito Autoral busca proteger a exteriorização de uma ideia em uma obra, seja ela livro, música, filme e até mesmo um jogo eletrônico; assim, a transforma em um bem móvel (CABRAL, 2003). O Direito Autoral não protege uma ideia e sim a expressão dessa ideia. Claramente os jogos eletrônicos se encaixam neste conceito diante do explanado acima (fases de criação dos *games*).

3.1 Classificação dos jogos eletrônicos

Analisando o ordenamento jurídico brasileiro, não encontramos uma menção expressa sobre os jogos eletrônicos. Diante disso, compreende-se que um jogo é

considerado um programa de computador, pois se encaixa no conceito legal presente no Art. 1º da Lei Federal Nº 9.609/98:

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

Além deste entendimento, existem decisões judiciais que sustentam este posicionamento estabelecido pelo Superior Tribunal de Justiça:

[...] conforme orientação jurisprudencial, tem-se entendido que jogos de videogame são verdadeiros programas de computador que para terem sua intrincada linguagem decodificada precisam de um computador para funcionar adequadamente, ainda que se trate de aparelhos especiais como, por exemplo, o "playstation" (...). (REsp 1747074/MG, Rel. Ministro NEFI CORDEIRO, Decisão Monocrática, julgado em 27/08/2018, DJe 30/08/2018).

[...] 2. Enquanto o art. 12 da Lei nº 9.609/98 é destinado a punir especificamente os crimes de violação de direitos de autor de programas de computador, o art. 184 do Código Penal visa a coibir a violação de direitos autorais de forma residual. Tratando-se de reproduções de programas de jogos para videogames, em atenção ao princípio da especialidade, a conduta imputada ao acusado amolda-se ao art. 12, §2º, da Lei nº 9.609/98, e não ao art. 184, §2º, do Código Penal. [...]

(TRF4, ACR 5005188-85.2011.4.04.7005, OITAVA TURMA, Relator NIVALDO BRUNONI, juntado aos autos em 25/04/2017)

[...] Entretanto, quanto à tipicidade, considerando a descrição do material falsificado contida na denúncia (cópia de DVD's de jogos, para Playstation), a conduta do apelado, que diz respeito à manutenção de logos de computador 'pirateados', para fins de comércio, encaixa-se no conceito legal de programa de computador e, em virtude do princípio da especialidade, enquadra-se na conduta incriminada pelo parágrafo 2º do artigo 12 da Lei 9.609/1998 [...]. (REsp 1680322/MG, Rel. Ministro RIBEIRO DANTAS, Decisão Monocrática, julgado em 25/04/2018, DJe 03/05/2018).

Nota-se que a maioria das causas são de circunstâncias envolvendo Direito Penal.

Ademais, com a decisão da 9ª Vara Federal de São Paulo nos autos Nº 5007448-54.2017.4.03.6100, foi estabelecido os jogos eletrônicos são *software*, inclusive para fins fiscais, devido ao laudo apresentado pelo Instituto Nacional de Tecnologia (INT). O órgão esclareceu que “um jogo de videogame é um *software* criado com o intuito geral de entreter e ensinar, e é baseado na interação entre uma ou mais pessoas e um dispositivo eletrônico que executa o jogo”.

Diante do exposto, não há dúvida sobre o entendimento majoritário de que os jogos eletrônicos são programas de computador ou *software* e são regidos pela Lei Federal Nº 9.609/98 ou Lei de Programas de Computador.

Não obstante, é possível afirmar que os jogos eletrônicos podem ser classificados como obras audiovisuais, pois se encaixam no conceito legal presente no Art. 5º, Inciso VIII, alínea *i* da Lei Federal Nº 9.610/98. Ademais, os *games* também pode ser considerados como obras coletivas devido suas características e o conceito legal presente no Art. 5º, Inciso VIII, alínea *h* da mesma Lei. Tais divergências serão apontadas a frente.

Destaca-se que, apesar de ser considerado um programa de computador, atualmente muitos jogos são elaborados com códigos fontes já pré-criados, sendo o foco os elementos criativos, conforme explana o advogado espanhol Andy Ramos, tornando discutível a razão simplista para a definição dos *games* perante a jurisprudência brasileira (RAMOS, 2014).

Conforme supradito, um jogo eletrônico possui várias fases de elaboração (enredo, trilha sonora, desenhos, entre outras), portanto, são elementos criativos que combinados dão gênese a um *game*. Sendo assim, seria possível uma classificação distributiva para os jogos eletrônicos? Somente a jurisprudência poderá determinar essa questão e até o momento isto não foi definido, haja vista a ausência de causas neste sentido.

Conclui-se que diante da jurisprudência, os jogos eletrônicos são programas de computador, apesar dessa questão ser discutível.

3.2 Lei de Direitos Autorais (Lei Federal Nº 9.610/98)

Promulgada em 19 de fevereiro de 1998, a Lei Federal Nº 9.610/98, na qual altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, que concedeu outras providências, é a norma jurídica mais relacionada aos elementos criados em um jogo eletrônico como o enredo, desenhos, artes conceituais, trilhas sonoras, etc.

Por meio dela é possível garantir a proteção das criações de todos os profissionais envolvidos nas fases de produção de um jogo eletrônico. O Art. 7º da Lei

dita o rol exemplificativo de obras protegidas, nas quais, as que são pertinentes a este trabalho, são:

[...] obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

- I - os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;
- V - as composições musicais, tenham ou não letra;
- VI - as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;
- VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;
- XII - os programas de computador.

Evidentemente, percebe-se que não há uma modalidade própria para jogos eletrônicos, apesar da consideração de que os *games* são, perante o ordenamento jurídico brasileiro, enquadrados como programas de computador, o que torna discutível a proteção dos jogos eletrônicos.

Ressalta-se que o § 1º do Art. 7º da Lei impõe que “Os programas de computador são objeto de legislação específica, observadas as disposições desta Lei que lhes sejam aplicáveis”. Conseqüentemente, a parte de programação de um jogo eletrônico fica submetida à Lei de Programa de Computador.

Sendo assim, para uma proteção total da criação de um *game*, é necessário que as fases supracitadas (enredo, trilha sonora, artes conceituais, etc.) sejam registradas separadamente. Vejamos alguns exemplos:

- a) O enredo do jogo eletrônico conforme a definição no Art. 7º, Inciso I da Lei;
- b) As artes conceituais, *design*, desenhos, pinturas, entre outros, de acordo com Inciso VIII do dispositivo legal;
- c) A trilha sonora do *game* se encaixa no Inciso V do artigo;
- d) A programação de um jogo eletrônico está sujeita ao Inciso XII e, conseqüentemente, à Lei Federal Nº 9.609/98;

Claramente é uma contradição afirmar que é preciso o registro de tais obras para que os efeitos da Lei de Direitos Autorais se concretizem. O Art. 18 da Lei dita que “A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro”. Ora, não há sentido em realizar qualquer tipo de registro destas fases de criação de jogo para se obter uma proteção. O fato de os profissionais envolvidos exteriorizarem suas ideias e dizerem que são os criadores já basta.

Tal dispositivo na Lei está de acordo com a Convenção de Berna, recepcionada em nosso ordenamento jurídico por meio do Decreto Nº 75.699/75. A norma estabelece em seu Art. 5, Inciso 2 no qual dita que “O gozo e o exercício desses direitos não estão subordinados a qualquer formalidade; (...)”.

Se a Convenção de Berna impõe este direito, deixando o autor de uma obra livre do controle governamental, conforme Plínio Cabral, então a proteção não só dos jogos eletrônicos, mas como de outras obras artísticas, literárias e científicas, está garantida dentro da República Federativa do Brasil quanto nas nações signatárias desta Convenção (CABRAL, 2003).

Apesar disto, deve-se considerar a questão processual. É possível que o legislador, ao elaborar a Lei Federal Nº 9.610/98, pensou na situação de provar a autoria da obra literária, artística e científica em um processo. Por intermédio de um registro controlado pelo Estado, tal comprovação existirá em um órgão específico e evidenciando-se o verdadeiro autor de determinada obra com mais exatidão.

Tal atitude do legislador é válida, até por que o Art. 19 da Lei Federal Nº 9.610/98 estabelece que, facultativamente, o autor poderá registrar sua obra nos termos do Art. 17 da Lei Federal Nº 5.988/73 (único artigo não revogado da antiga lei que versava sobre Direitos Autorais). Entretanto, o posicionamento de Plínio Cabral é de que este ato é um absurdo, pois o legislador impõe regras para a elaboração de um registro que ele mesmo afirma ser desnecessário (CABRAL, 2003).

Se a redação do Art. 19, Lei Nº 9.610/98 fosse mais exata, no que diz respeito a fins processuais, faria mais sentido sua existência. Sem mencionar o fato da necessidade de se realizar pagamentos para que este registro de obras seja concretizado (Art. 20 da Lei Nº 9.610/98). O que também é sem sentido, afinal a revogada Lei Nº 5.988/73, curiosamente em seu Art. 19, declarava a gratuidade de registro de obras.

Plínio Cabral sugere que deve ser aplicada a Lei, ou seja, “não registrar nada, absolutamente nada. O registro é meramente declaratório e não constitutivo de direito, nos termos claros da Lei 9.610” (CABRAL, 2003, p. 42).

Obviamente que a proteção dos Direitos Autorais do autor está garantida pela Lei, entretanto, diante de uma lide, o registro da obra certamente trará mais certeza na comprovação da autoria de uma obra. A exigência de pagamento, seguramente,

trata-se de um problema na concretização da criação de uma prova mais “concreta” de autoria.

Há de concordar com a afirmação de Plínio Cabral que “(...) toda a parafernália que constitui nossa inútil burocracia.”. De fato, o Estado brasileiro é totalmente desorganizado e falho nesta contradição legislativa (CABRAL, 2003, p. 42). Apesar disto, o registro perante o órgão competente certamente possui sua importância, sendo uma faculdade do autor.

A Lei Federal Nº 9.610/98 concede a proteção jurídica dos elementos criativos de um jogo eletrônico, apesar de não demandar registro perante o órgão competente, caso este em que deverá ser efetuado separadamente.

3.2.1 Definição de autor e classificação de obras

Por meio do Art. 11 da Lei, define-se que autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica. O Parágrafo Único do artigo determina que a proteção concedida ao autor poderá ser aplicada às pessoas jurídicas nos casos previstos na Lei Federal Nº 9.610/98.

No caso de jogos eletrônicos, estes podem ser criados por apenas uma pessoa ou grupo de pessoas (jogos independentes) ou por pessoas jurídicas. Diante disto, é possível encaixar um jogo eletrônico em três tipos de obras dependendo das circunstâncias.

O Art. 5º, Inciso VIII da Lei Federal Nº 9.610/98 elenca as espécies de obras conceituadas para os efeitos da Lei. As três espécies possíveis para os *games* são as alíneas:

- a) em co-autoria - quando é criada em comum, por dois ou mais autores;
- b) inédita - a que não haja sido objeto de publicação;
- c) coletiva - a criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma;

A Alínea *a* se refere aos grupos de pessoas que criam um jogo eletrônico de maneira independente enquanto não há definição para a pessoa que cria solitariamente um *game*, podendo aplicar a alínea *d* do Artigo.

A Alínea *h*, exclusivamente, destaca a forma mais comum, ou seja, quando há o envolvimento de uma pessoa jurídica no desenvolvimento e criação de jogo eletrônico. A maior parte dos *games* são elaborados como obra coletiva sendo os respectivos profissionais creditados. É possível também a aplicação desta Alínea no caso de um grupo de pessoas elaborando o jogo de forma independente.

Talvez a modalidade de obra coletiva seja, pelo menos na legislação brasileira, a que mais se aproxima de um jogo eletrônico, haja vista seu conceito genérico.

Estas modalidades se encaixam perfeitamente nas hipóteses supracitadas, porém, ressalta-se que os respectivos registros destas modalidades de obras serão em relação aos elementos criativos de um *game*, portanto, enredo, desenhos, artes conceituais, trilha sonora, dentre outros. Em relação à programação de um jogo eletrônico, seu registro será nos moldes da Lei Federal Nº 9.609/98 devido sua natureza de lei especial.

3.2.2 Conceituação de Direito Moral e Direito Patrimonial

A propriedade de uma obra literária, artística ou científica é dividida em dois direitos: Direito Moral e Direito Patrimonial.

O primeiro busca garantir, conforme os Arts. 24 ao 27 da Lei Federal Nº 9.610/98, a relação do autor e sua obra. Carlos Alberto Bittar apresenta um conceito filosófico, mas interessante:

Os direitos morais são os vínculos perenes que unem o criador à sua obra, para a realização da defesa de sua personalidade. Como os aspectos abrangidos se relacionam à própria natureza humana e desde que a obra é emanção da personalidade do autor – que nela cunha, pois, seus próprios dotes intelectuais -, esses direitos constituem a sagração, no ordenamento jurídico, da proteção dos mais íntimos componentes da estrutura psíquica de seu criador. (BITTAR, 1994, p. 44).

De acordo com os posicionamentos de Plínio Cabral, Isabel Espin Alba e Delia Lipszyc, é possível afirmar que os direitos morais são a ligação do autor com sua obra, sua criação. Direitos estes que nascem a partir do momento em que a exteriorização da ideia do autor é concretizada em um material tangível ou intangível, seja livro, filme,

jogo eletrônico, desenho, música, etc. Estes direitos estão ligados aos direitos da personalidade, mas não nascem com eles, não são intrínsecos à personalidade de uma pessoa e sim, conforme já dito, à materialização da ideia do autor. Trata-se de um direito absoluto diante do fato do autor “poder opor-se a todos para defendê-lo”, de acordo com Delia Lipszyc (CABRAL, 2003, p. 43-45), (ALBA, 1994), (LIPSZYC, 1993). Otávio Afonso argumenta que este ato faz “nascer um vínculo tão forte que não pode ser quebrado por nenhuma convenção” (AFONSO, 2009, p. 35).

Em suma, o Direito Moral é o elo de uma pessoa com sua obra na qual foi fruto de seu intelecto. Com isto, o autor pode, de acordo com o Art. 24, Lei Federal Nº 9.610/98, reivindicar a autoria de sua obra, a qualquer tempo; ter seu nome atrelado à obra como autor; conservar a obra inédita; modificar a obra, mesmo após ou antes de utilizada, dentre outros direitos elencados.

Vislumbra-se que o Direito Moral do autor é essencial, extrapatrimonial, inerente ao autor, absoluto, inalienável e irrenunciável (LIPSZYC, 1993). Estas duas últimas características estão positivadas no Art. 27 da Lei Federal Nº 9.610/98 e, por fim, trata-se de um direito imprescritível, passando aos herdeiros do autor, e não pode ser objeto de contrato, caso contrário, acarretará nulidade (CABRAL, 2003, p. 45).

Os Direitos Patrimoniais estão atrelados a finalidades financeiras. Carlos Alberto Bittar esclarece:

Direitos patrimoniais são aqueles referentes à utilização econômica da obra, por todos os processos técnicos possíveis. Consistem em um conjunto de prerrogativas de cunho pecuniário que, nascidas também com a criação da obra, manifestam-se em concreto, com a sua comunicação ao público. (BITTAR, 1994, p. 46).

Este conceito de Bittar condiz com a redação do Art. 28 da Lei Federal Nº 9.610/98 na qual impõe que cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica. Destaca-se “O reconhecimento de que o autor tem direito ao desfrute econômico de sua obra encontrou sua primeira raiz legal através da instituição da propriedade privada (...)” (ALBA, 1994).

Ante o exposto, evidencia-se o cunho econômico dos direitos patrimoniais nos quais estão relacionados a venda do jogo eletrônico em uma loja para assim obter lucro, por exemplo.

Obviamente que no caso de um *game* desenvolvido por apenas uma pessoa, esta detém o Direito Moral e Patrimonial como qualquer autor possui em relação a sua criação, conforme o Art. 22 da Lei Federal Nº 9.610/98. Nos casos de coautoria e obra coletiva existem diferenças.

O Art. 23 da referida Lei estabelece que “Os coautores da obra intelectual exercerão, de comum acordo, os seus direitos, salvo convenção em contrário”. Sendo assim, os Direitos Morais e Patrimoniais estão divididos de maneira igual, via de regra, pois existe a possibilidade de acordo entre os autores.

Dito isto, todos os autores deverão ser creditados em um jogo eletrônico, demonstrando suas respectivas contribuições (roteirista, programador, equipe de som, trilha sonora, etc.) e receberão uma porcentagem dos lucros obtidos com a comercialização do *game*.

Em uma situação de obra coletiva, o Art. 17 da Lei acentua:

Art. 17. É assegurada a proteção às participações individuais em obras coletivas.

§ 1º Qualquer dos participantes, no exercício de seus direitos morais, poderá proibir que se indique ou anuncie seu nome na obra coletiva, sem prejuízo do direito de haver a remuneração contratada.

§ 2º Cabe ao organizador a titularidade dos direitos patrimoniais sobre o conjunto da obra coletiva.

§ 3º O contrato com o organizador especificará a contribuição do participante, o prazo para entrega ou realização, a remuneração e demais condições para sua execução.

Este dispositivo deve ser interpretado nos termos do Art. 88 da Lei no qual determina que o organizador mencionará, em cada exemplar, a relação de todos autores envolvidos na obra, neste caso, no jogo eletrônico.

Diante de uma obra coletiva, ou seja, um jogo eletrônico desenvolvido por uma pessoa jurídica, os profissionais envolvidos exercerão seus Direitos Morais (Art. 88, Inc. II) enquanto a empresa exercerá o Direito Patrimonial (Art. 17, § 2º). Os profissionais receberão o crédito de suas contribuições e serão remunerados por isto, todavia o *game* é propriedade da pessoa jurídica.

3.2.3 Jogo eletrônico como obra audiovisual

Há de se mencionar a corrente na qual afirma que o jogo eletrônico pode ser classificado como obra audiovisual devido se encaixar no conceito legal previsto no Art. 5º, Inciso VIII, alínea *i* da Lei Federal Nº 9.610/98.

i) audiovisual - a que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação;

Trata-se de uma modalidade mais recomendada por especialistas, devendo-se registrar na fase final da elaboração do jogo eletrônico para obter mais uma “camada” de proteção da obra (COELHO, 2015, p. 28-29).

Os Arts. 81 ao 86 da referida Lei determinam o regulamento da utilização de obras audiovisuais. Destaca-se que a obra audiovisual, neste caso o jogo, deve mencionar o nome dos envolvidos na elaboração da obra, assim como deve ser estabelecida a remuneração dos profissionais, entre outros aspectos.

Evidentemente é questionável esta modalidade diante da complexidade de um jogo eletrônico, entretanto, reconhece-se que o conceito legal possibilita o registro. A fixação de imagens seria o gráfico e os cenários assistidos pelo jogador, conjuntamente com efeitos sonoros e trilha sonora, gerando a reprodução do jogo.

3.3 Lei de Programa de Computador (Lei Federal Nº 9.609/98)

De acordo com o Art. 7º, § 1º da Lei Federal Nº 9.610/98, “Os programas de computador são objeto de legislação específica, observadas as disposições desta Lei que lhes sejam aplicáveis”. Diante disto, a norma que rege os programas de computador, por consequência os jogos eletrônicos, é a Lei Federal Nº 9.609/98 na qual dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País e dá outras providências.

Os *games* são regidos por esta norma, pois os jogos eletrônicos, perante o ordenamento jurídico brasileiro, são considerados programas de computador por se encaixarem no conceito positivado no Art. 1º da Lei supracitada:

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

Sendo assim, a Lei Federal Nº 9.609/98 regula os *games* criados tanto no Brasil quanto em outros países. Identifica-se que:

A última etapa da criação de um jogo eletrônico [e a mais difícil] é o início da programação, ou seja, é fase em que consiste em transformar o enredo do jogo em códigos próprios da linguagem de programação para dar vida ao projeto e funcionalidade aos comandos do jogo. É ao final desta etapa que o jogo pode ser efetivamente considerado software, pois perfeitamente adequado aos termos do art. 1º da Lei 9.609/1998. Embora o regime jurídico para a proteção dos softwares seja disciplinado especificamente pela referida lei, tem-se também como aplicável subsidiariamente aos demais elementos de criação do jogo – que antecedem, portanto, a fase de programação – a Lei de Direito Autoral (Lei 9.610/1998). (COELHO, 2015, p. 27).

Diante do exposto, após todas as fases citadas anteriormente, é neste momento em que o jogo eletrônico é transformado verdadeiramente em um jogo. A programação do *game* é efetuada, nisto se inclui os comandos do personagem (jogabilidade ou *gameplay*), os cenários, o universo, o clima, reações físicas, expressões faciais, dublagens dos personagens, efeitos sonoros, trilha sonora, entre inúmeras outras questões importantes para a concretização do jogo eletrônico.

Existem particularidades na Lei Federal Nº 9.609/98 que podem gerar divergências. O Art. 2º dita que “O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei”. Portanto, salvo as diferenças na Lei, o regime é o mesmo existente na Lei de Direitos Autorais, porém ao analisar o § 1º do mesmo artigo vislumbra-se que:

§ 1º Não se aplicam ao programa de computador as disposições relativas aos direitos morais, ressalvado, a qualquer tempo, o direito do autor de reivindicar a paternidade do programa de computador e o direito do autor de opor-se a alterações não-autorizadas, quando estas impliquem deformação, mutilação ou outra modificação do programa de computador, que prejudiquem a sua honra ou a sua reputação.

Somente é possível exercer o Direito Moral sob o programa de computador em duas hipóteses, o que gera conflito com a Lei Federal Nº 9.610/98 — que elenca vários Direitos Morais. Na perspectiva dos jogos eletrônicos, os profissionais envolvidos na elaboração de um *game* ficam totalmente prejudicados, pois não podem exigir, por exemplo, que seu nome conste no jogo.

Faz-se compreender que a Lei impõe que existe somente um autor do programa de computador, neste caso do jogo eletrônico, aquele que detém o Direito Patrimonial (COELHO, 2015, p. 28).

Na maioria dos casos, é difícil estabelecer quem é o criador de um jogo eletrônico, pois trata-se de um trabalho em conjunto ou até mesmo solitário. Diante disto, qual razão de impedir que os profissionais envolvidos possam manifestar seus Direitos Morais? Somente o detentor dos Direitos Patrimoniais, que na maioria dos casos é uma empresa, detém seu nome/marca ao vender o *game*? Claramente a Lei Federal Nº 9.609/98 é antiga, todavia, deve ser atualizada, aliás, dever-se-ia existir uma legislação própria para os jogos eletrônicos, haja vista sua complexidade e particularidades.

Por mais que o jogo eletrônico se encaixe no conceito jurídico positivado na Lei, ele também se adequa ao conceito de obra audiovisual ou até mesmo obra coletiva. Evidencia-se uma grande divergência no ordenamento jurídico, o que corrobora para a criação de uma modalidade própria; é primordial, assim, uma discussão acerca do tema e, possivelmente, uma norma jurídica própria.

Assim como a Lei de Direitos Autorais, a Lei de Programa de Computador, em seu Art. 2º, § 3º, também garante que a proteção dos direitos existentes na Lei independente de registro. O Art. 3º determina a faculdade do autor em registrar seu programa de computador perante o órgão competente.

As questões apontadas em relação a Lei de Direitos Autorais são similares às da Lei de Programas de Computador sendo o registro fator meramente probatório (âmbito processual) e declaratório, não sendo de forma alguma constitutivo de direito, pois os direitos sob o *software* já existem no momento da criação do programa, ou seja, a exteriorização da ideia.

Necessita-se afirmar primeiramente que:

Os jogos eletrônicos também **não podem ser tratados apenas como um mero software** (art. 1º da Lei 9.609/1998) só porque são considerados programas de computador segundo o conceito legal. Não obstante a legislação brasileira ser antiga e merecer algumas implementações contemporâneas para revitalizar sua previsão, a verdade é que ela é bastante abrangente e exponencial, de modo que permite, pois, uma dupla (ou até mesmo tripla) camada de proteção aos jogos eletrônicos sob outros regimes que não aquele já reconhecido e recomendado, que é a obra audiovisual. (COELHO, 2015, p. 6).

Diante desta argumentação, observa-se que o entendimento de que os jogos eletrônicos são *software* é errôneo. Os *games* possuem elementos criativos que claramente os tornam mais do que meros programas de computador; eles são um conjunto de obras que dão gênese a uma obra autônoma, tal qual a obra coletiva. Os *games* possuem enredo, trilha sonora, artes conceituais, e existem profissionais envolvidos, pessoas que criam e contribuem. Impossível utilizar uma afirmação simplista de que jogos são meramente *software*.

Identifica-se que, atualmente, raramente as empresas desenvolvedoras de jogos escrevem um novo código para programar um jogo eletrônico. As empresas utilizam *middleware*, ou seja, códigos previamente criados e testados por outra empresa. Desta forma, apenas uma parte deste código é personalizada para um jogo específico. Claramente poupa tempo e dinheiro para a empresa desenvolvedora do videogame (RAMOS, 2014, p. 26).

3.4 Tratados internacionais

Em relação a temas de Direito Internacional Público, os tratados mais importantes que abordam o Direito Autoral são a Convenção de Berna, recepcionada no ordenamento jurídico brasileiro por meio Decreto Nº 75.699, de 6 Maio de 1975, e o Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*), também denominado apenas como TRIPS, recepcionado em nosso ordenamento como Decreto Nº 1.355, de 30 de Dezembro de 1994.

A Convenção de Berna é um tratado administrado pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), um órgão dentro da Organização das Nações Unidas (ONU) (SANTOS, 2009, p. 63), e detém o escopo de prosseguir com esta

administração das normas referentes à Propriedade Intelectual para que exista uniformização e modernização (MARIN, 2006, p. 194). Nas palavras de Plínio Cabral:

Trata-se de um documento notável. Ele é objetivo, preciso e, ao mesmo tempo, flexível. É o mais antigo tratado internacional em vigor e aplicado. Sofreu várias revisões que tiveram por finalidade atualizá-lo em face de novas realidades sem, contudo, atingir sua espinha dorsal que é a defesa e proteção dos direitos patrimoniais e morais do autor (...) (CABRAL, 2006, p. 6-7).

Não obstante, a Convenção de Berna, no viés do Direito Autoral, é um reforço no ordenamento jurídico brasileiro e perante a comunidade internacional. Claramente a Convenção de Berna busca asseverar os direitos do autor, nos quais são morais e patrimoniais, em todos os países signatários; todavia, a Convenção é flexível e dá autonomia aos unionistas em elaborar suas legislações internas, caso assim desejem, entre outras possibilidades (CABRAL, 2003, p. 7).

Não obstante, segundo uma pesquisa francesa, o Art. 2 da Convenção de Berna possui uma abrangência ampla para diferentes categorias de obras, haja vista seu rol exemplificativo. Apesar de antiga, a Convenção permanece atual por mais que novos tipos de obras tenham surgido, como os próprios jogos eletrônicos e programas de computador (MARTIN-LALANDE, 2011, p. 39).

A pesquisa conclui que não é necessário a criação de uma modalidade própria para jogos eletrônicos, pois o referido artigo da Convenção abrange os *games* e cada país pode determinar esta questão.

Em decorrência da época em que a Convenção originalmente fora constituída, não há nenhum dispositivo que faça menção expressa a jogos eletrônicos ou até mesmo programas de computador, apesar de que a redação ampla do Art. 2, Parágrafo 1 possibilita a proteção dos *games*.

Em relação ao Acordo TRIPS, a partir dos anos 80, discussões a respeito da Propriedade Intelectual foram ganhando cada vez mais relevância no comércio perante a comunidade internacional acarretando nas negociações da Rodada Uruguai, nas quais começaram em 1986 no extinto Acordo Geral de Tarifas e Comércio (*General Agreement on Tariffs and Trade – GATT*) (SANTOS, 2009, p. 64).

Destas negociações adveio o Acordo Sobre Direito de Propriedade Intelectual relacionado ao Comércio (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights – TRIPS*) (SANTOS, 2009, p. 64). Trata-se de um documento no qual

consolida os direitos de proteção da Propriedade Intelectual entre as nações que aderiram ao acordo internacional, estabelecendo um regime universal e regras padrões com o escopo de que todos os países signatários elaborassem suas respectivas legislações para garantir o mínimo de proteção (MARIN, 2006, p. 186).

O Art. 10, Parágrafo 1 do Acordo TRIPS (Decreto Nº 1.355/94) dita que “Programas de computador, em código fonte ou objeto, serão protegidos como obras literárias pela Convenção de Berna (1971)”, assim como o Art. 2 da Lei de Programa de Computador.

Nota-se que o Acordo TRIPS não apresenta um conceito de programa de computador, deixando isto a critério dos Estados-membros conforme sua respectiva legislação. O TRIPS tenta pacificar as discussões acerca dos *softwares*, pois, programas de computador não eram analisados como parte do Direito Autoral.

Ante o exposto, identifica-se que a proteção dos jogos eletrônicos está assegurada no âmbito do Direito Internacional Público e, obviamente, os referidos tratados possuem eficácia tanto no Brasil quanto nas nações signatárias.

3.5 Legislação e entendimentos estrangeiros

Vislumbra-se a existência de divergências acerca da classificação jurídica dos jogos eletrônicos no ordenamento jurídico brasileiro, entretanto, identifica-se também que não há consenso nas legislações de outros países.

Cita-se que a Argentina, Canadá, Israel, Itália, Rússia, Cingapura, Espanha e Uruguai consideram os jogos eletrônicos como programas de computador funcionais com interface gráfica. Países como Bélgica, Dinamarca, Egito, França, Alemanha, Índia, África do Sul, Suécia, Estados Unidos da América e Japão reconhecem a complexidade dos jogos eletrônicos, portanto, apresentam uma classificação distributiva, ou seja, cada elemento de um jogo é protegido separadamente conforme sua natureza (enredo, trilha sonora, desenhos, etc.). É possível afirmar, ante o exposto, que o Brasil se encaixa neste grupo de países. Por fim, a Coreia do Sul e o Quênia classificam os jogos como obras audiovisuais (RAMOS, 2014, p. 26).

O advogado espanhol Andy Ramos, em conjunto com outros pesquisadores, fez um levantamento analisando a legislação dos países supracitados e descobriu-se

que não há consenso. Este advogado crê que o ideal é fomentar um debate internacional para criar uma modalidade própria de jogos eletrônicos, haja vista a complexidade de direitos e obrigações envolvendo esta obra da mente humana (RAMOS, 2014, p. 28).

Talvez, pelo menos em relação ao ordenamento jurídico brasileiro, a consideração de que os jogos eletrônicos são obras coletivas seja o primeiro passo para principiar este debate.

4 CONCLUSÃO

Conclui-se, portanto, que um jogo eletrônico, ante sua combinação de elementos criativos como enredo, trilha sonora, artes conceituais, entre outros, são obras complexas e de difícil conceituação diante do ordenamento jurídico brasileiro e as legislações de outras nações, o que acarreta em omissões, obscuridades e dúvidas em casos concretos que, por enquanto, devem ser solucionados perante a jurisprudência.

A indústria de videogames cresce a cada ano, sendo inegável sua importância econômica, cultural e jurídica. Este aspecto demonstra que tanto no Brasil quanto na comunidade internacional, não há consenso acerca da natureza jurídica dos *games*. Hodiernamente, busca-se encaixar os jogos em modalidades já existentes, o que acarreta na não observância de particularidades que englobam o tema.

No ordenamento brasileiro, entende-se que os jogos eletrônicos são, majoritariamente, programas de computador, porém, teoricamente podem se encaixar em outras modalidades como obras coletivas ou audiovisuais, por exemplo. Dito isto, pode-se haver divergências acerca da titularidade e exercício dos direitos inerentes destas obras, portanto, jogos eletrônicos.

Ainda, diante das divergentes legislações estrangeiras, necessita-se da realização de um debate internacional para elaborar uma modalidade própria para os *games*.

Sendo assim, vislumbra-se que o jogo eletrônico possui um regime jurídico eficaz para assegurar sua proteção e exercício dos Direitos Moral e Patrimonial do autor desta obra, no qual geralmente são pessoas jurídicas que organizam e publicam

os *games* usando suas respectivas marcas e creditando os profissionais envolvidos no desenvolvimento do jogo eletrônico.

5 REFERÊNCIAS

AFONSO, Otávio. **Direito Autoral**: conceitos essenciais. 1. ed. Barueri: Manole, 2009.

ALBA, Isabel Espin. **Contrato de Edición Literaria**. Barcelona: Editorial Comares, 1994.

BITTAR, Carlos Alberto. **Direito de Autor**. São Paulo: Forense, 1994.

BARBOSA, Denis Borges. **Tratado da Propriedade Industrial – Tomo I**: uma introdução à propriedade intelectual. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2010.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber**. n. 3, n.p, jul./dez. 2007. Disponível em: <http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4>. Acesso em: 12 mar. 2018.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 12 mar. 2018.

BRASIL. **Decreto Nº 75.699, de 6 de maio de 1975**. Promulga a Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas, de 9 de setembro de 1886, revista em Paris, a 24 de julho de 1971. Brasília, DF: Presidência da República Casa Civil, [1975]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/d75699.htm. Acesso em: 17 set. 2019.

BRASIL. **Decreto Nº 1.355, de 30 de dezembro de 1994**. Promulgo a Ata Final que Incorpora os Resultados da Rodada Uruguai de Negociações Comerciais Multilaterais do GATT. Brasília, DF: Presidência da República Casa Civil, [1994]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/antigos/d1355.htm. Acesso em: 17 set. 2019.

BRASIL. **Lei Nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Lei de introdução às normas do Direito brasileiro. Brasília, DF: Presidência da República, [2018]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406.htm. Acesso em: 17 set. 2019.

BRASIL. **Lei Nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Lei dos Direitos Autorais. Brasília, DF: Câmara dos deputados, [1998]. Disponível

em:<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1998/lei-9610-19-fevereiro-1998-365399-norma-pl.html>. Acesso em: 17 set. 2019.

BRASIL. **Lei Nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998**. Lei de Software; Lei do Software; Lei de Programa de Computador; Lei de Propriedade Intelectual de Programa de Computador. Brasília, DF: Câmara dos deputados, [1998]. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1998/lei-9609-19-fevereiro-1998-364738-norma-pl.html>. Acesso em: 17 set. 2019.

BRASIL. **Lei Nº 5.988, de 14 de dezembro de 1973**. Regula os direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Câmara dos deputados, [1998]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L5988.htm. Acesso em: 17 set. 2019.

BRASIL. **Decreto Nº 635, de 21 de agosto de 1992**. Promulga a Convenção de Paris para a Proteção da Propriedade Industrial, revista em Estocolmo a 14 de julho de 1967. Brasília, DF: Presidência da República Casa Civil, [1992]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/D0635.htm. Acesso em: 17 set. 2019.

CABRAL, Plínio. **A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários**. 4. ed. São Paulo: Harbra LTDA, 2003.

COELHO, Helio Tadeu Brogna. **Jogos eletrônicos e as proteções do direito do autor**. 2015. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/jogos-eletrnicos-e-as-protees-do-direito-do-autor-2015>. Acesso em: 17 set. 2019.

DE LA HAZA, Andy Ramos Gil. Video Games: Computer Programs or Creative Works? In: **Wipo Magazine**, n.4, p. 25-28. 2014. Disponível em: https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/en/pdf/2014/wipo_pub_121_2_014_04.pdf. Acesso em 12 set. 2019.

DUARTE, Eliane Cordeiro de Vasconcellos Garcia; PEREIRA, Edmeire Cristina. **Direito Autoral: perguntas e respostas**. Curitiba: UFPR, 2009.

JUSTIÇA FEDERAL. **Tribunal regional federal da 3ª região**. São Paulo: TRF, 2010. Disponível em: <http://web.trf3.jus.br/diario/Consulta/PublicacoesAnteriores/2017-06-01>. Acesso em: 12 set. 2019.

O GLOBO. **O mercado de 'games' no mundo fatura mais que cinema e música somados**: no Brasil, setor se expande mais de 10%. 2015. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musicasomados-16251427>. Acesso em: 17 set. 2019.

LEE, Seungcheol Austin; PULOS, Alexis. **Transnational contexts of development history, sociality, and society of play: video games in east asia**. USA: Palgrave Macmillan, 2016.

LIPSZYC, Delia. **Derechos de autor e derechos conexos**. Ed. Unesco, 1993.

MARIN, Melissa. **Inclusão da propriedade intelectual na organização mundial do comércio**: o acordo trips. Revista de Direito Autoral, Rio de Janeiro, n.4, 206

MARTIN-LALANDE, M. Patrice. **Mission parlementaire sur le régime juridique du jeu vidéo en droit d'auteur**. 2011. Disponível em: <https://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Missions/MISSION-PARLEMENTAIRE-SUR-LE-REGIME-JURIDIQUE-DU-JEU-VIDEO-EN-DROIT-D-AUTEUR>. Acesso em: 17 set. 2019.

WIJMAN, Tom. **Newzoo's 2018 report**: insights into the \$137.9 billion global games market. 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>. Acesso em: 12 set. 2019.

WIJMAN, Tom. **The global games market will generate \$152.1 billion in 2019 as the u.s. overtakes China as the biggest market**. 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>. Acesso em: 12 set. 2019.

JUSBRASIL. **Superior tribunal de justiça STJ - recurso especial: resp 1747074 mg 2018/0140708-7**. 2018. Disponível em: <https://stj.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/619725836/recurso-especial-resp-1747074-mg-2018-0140708-7/decisao-monocratica-619725871?ref=juris-tabs>. Acesso em: 12 set. 2019

JUSBRASIL. **Superior tribunal de justiça STJ - recurso especial: resp 1680322 mg 2017/0153622-4**. 2018. Disponível em: <https://stj.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/574136023/recurso-especial-resp-1680322-mg-2017-0153622-4?ref=serp>. Acesso em: 12 set. 2019.

SANTOS, Manuella. **Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2009.

JUSBRASIL. **TRF4, ACR 5005188-85.2011.4.04.7005**. 2017. Disponível em: <https://trf-4.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/451855514/apelacao-criminal-acr-50051888520114047005-pr-5005188-8520114047005/inteiro-teor-451855627?ref=juris-tabs>. Acesso em: 12 set. 2019.

WIKIPÉDIA. **Jogo eletrônico**. 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico. Acesso em: 12 set. 2019.

WOLF, Mark J. P. **The video game explosion: a history from pong to playstation and beyond**. USA: Greenwood Press, 2007.